

Micro
NEWS
BIENTOT
BIMENSUEL !
LES HOMMES-LOUPS
ARRIVENT !
POSTER+BD
INTERVIEW
SEX MACHINES
PROFESSEUR
CHORON
BANCS D'ESSAI
MSX2+
GAME BOY NINTENDO
CONSOLE LYNX ATARI
SPACE ACE :
LE CHOC !
N°29 FEVRIER 1990
BELGIQUE : 175 FB - SUISSE : 7,00 FS - CANADA : $ 5,95
M 2843 - 29 - 25,00 F
3792843025001 00290




# GRYZOR

**Faut qu'ça saigne ! Météo détraquée, ciel couleur de raisiné et des petits Duurs qu'il faut hacher menu... Les joyeux bouchers ont le bonjour d'Arnold !**

Une fois de plus les petits eux Duurs ont envahi la Terre, qu'ils veulent conquérir en sabotant les quatre saisons. Ça ne se marchande pas et vous allez tirer à tout va sur les E.T., leurs robots, des portes blindées et des machines infernales... L'animation, qui s'était déjà révélée époustouflante dans la version CPC (qui fut un must en Europe) atteint ici des sommets sur lesquels vous allez évoluer comme un poisson dans la mer des origines, malgré les tableaux surchargés. L'absence de scrolling ne nuit absolument pas à la progression du jeu - les changements de tableaux sont doux comme des agneaux - et se trouve compensée par la profusion de terrains toujours renouvelés : jungle où se trouve enfouie la base des salamis de pain, plates-formes qui mènent à leurs chefs, couloirs dérobés où leur frénésie se fait hypermenaçante pour vos abattis... D'abord doté d'un misérable six-coups, vous acquerrez à la force de vos bras des bonus qui augmenteront la qualité et la puissance de feu de votre armement. Les graphismes, soutenus, sont typiquement MSX2 et Konami (cf. *L'Oiseau de Feu*) ; et les bruitages, ébouriffants, vous feront songer à l'atmosphère qui règne dans les derniers bastions de la Résistance libanaise...

*Gryzor* appartient sans conteste possible au type de softs qui tirent les tripes jusqu'à la gorge déployée et les font redescendre lentement, puissamment. L'arcade ici ne laisse aucun répit aux mains, ébahit le regard et enchante l'oreille interne. Tout ce qui entoure le joueur devient alors accessoire et inutile : appels répétés du lutin de vos rêves, la belle-mère qui clamse, Sabrina dans votre lit, voire la sacro-sainte lecture de Micro News ! Une vraie "gryzorie"...

**Cartouche mégarom SCC Konami pour MSX2. L.M.**




# RALLY CROSS CHALLENGE

**Nicolae est en bas qui se défoule avec *Duck Hunt*... (voir l'édito). Une sacrée gâchette, mon Nicolae ! Il tire sur tout c'qui bouge...**

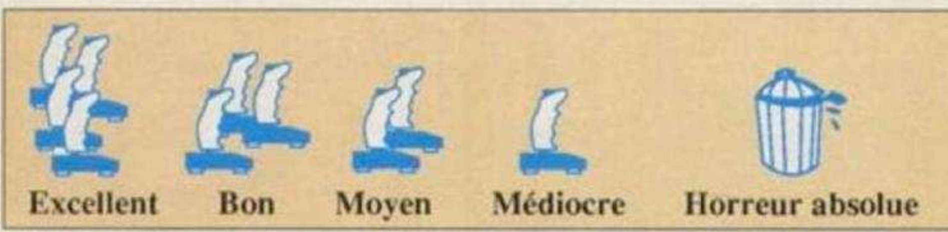
Le temps est au crachin et vous avez les mains moites sur le volant. Vous avez choisi parmi six paramètres de réglage, afin d'obtenir une extra-accélération, une meilleure adhérence etc. Sur les écrans apparaissent les noms de vos adversaires, appuyez sur "GO !", démarrez et faites gicler l'humus à la gueule des spectateurs imprudents. N'hésitez pas à torturer votre volant pour terminer parmi les trois premiers, car le dernier est à chaque fois éliminé... Des graphismes aux teintes automnales, le fait que les guimbardes peuvent se chevaucher ou se rentrer dedans sans jamais entraver votre progression rendent *Rally Cross* éminemment sympathique. Toutefois une certaine carence en matière de jouabilité effraiera plus d'un mangeur de gadoue débutant mais... Quoi ? qu'est-ce qu'il y a encore ? Des émeutes, un procès ? J'voudrais bien voir ça ! Bon, j'vais quand même aller voir ce qui se passe. De toute façon j'risque rien, j'ai fait une sauvegarde et j'ai des vies infinies ! Comme on dit dans les Carpathes : "Les vampires ne meurent jamais."

**Disquette Anco pour Atari ST. Aussi sur Amiga, C64, Spectrum, CPC, compatibles PC. Elena Ceausescu**






# Les SOFTS Du MOIS




## R-TYPE

Voici le type même du shoot'em up qui avait déjà fait ses preuves sur les bornes d'arcade et les autres machines... C'est donc avec impatience qu'on l'attendait au tournant de la conversion sur MSX - dont on disait sous le manteau qu'elle engendrerait monts et merveilles.

Le scénario de *R-Type* se situe dans la droite lignée de celui de *Nemesis* - scrolling horizontal et armes optionnelles compris.









Le décor et les aliens sont mis en valeur par des graphismes variés et hauts en couleur, ainsi qu'une animation relativement bonne (pour du MSX1)... Malgré une difficulté, on s'amuse bien, d'autant qu'après l'injuste "Game Over", vous avez la possibilité de poursuivre la partie - mais cette fois sans vos armes. En outre, nos amis aux yeux bridés ont vraiment mis le paquet : *R-Type* est une triple mégarom, compatible MSX Music, la synthèse FM 8 voies se substituant alors au petit PSG trois voies (sur le MSX 2 ou avec le FM-PAC), ce qui constitue à l'évidence le gage d'une musique sensationnelle et de bruitages fabuleux ! Ce logiciel comblera donc les espérances les plus folles des MSXités...

**Cartouche mégarom Irem Corp. pour MSX1/2.** **V.L.**

## LA REVANCHE DU DR.FATALIS !

Spiderman et Captain America réunis pour combattre l'ignoble docteur Fatalis qui menace de faire sauter New-York, voilà qui promet !

Malheureusement le tisseur de toile arachnéenne et l'homme aux oreilles ailées ré-



# 3615 MICRONEWS : THE START

**Vous étiez particulièrement nombreux, le 31 décembre à minuit, à suivre les premiers pas de notre entrée en service. Depuis, le succès ne s'est pas démenti.**

Chaque jour, le chiffre des correspondants qui questionnent nos animateurs et testent leurs connaissances ne cesse de croître. Leurs incroyables bobines vous sont livrées toutes fraîches ci-dessous... Quant à Carali et aux autres dessinateurs, ils font régulièrement irruption pour dialoguer à chaud et les échanges deviennent parfois torrides...

Nous avons pensé à vous en introduisant une nouveauté : à tout moment, les animateurs pourront vous faire gagner un jeu, que ce soit en décidant de l'offrir au troisième connecté de la liste (voire le cinquième !) ou sous la forme d'un concours improvisé. Sans compter les BD, les montres et bientôt des T-shirts.

Et l'avenir ? Eh bien, début février, nous mettrons en service l'Index, puis viendra le téléchargement. Des démos somptueuses et de superbes premiers tableaux de jeux en perspective - à vos claviers !

## NOS TETES PENSANTES



**Major Thomson**

Michael, 16 ans et demi, pianote sur Thomson depuis l'âge de dix ans - sur PC et Atari depuis un an seulement. Fondateur avec son père du club Thoms +.

C'est l'un des animateurs de la rubrique Major Thomson : il veut prolonger l'existence des machines du même nom en apportant à tous une flopée d'infos et ses compétences personnelles. Il déteste la mécanique et le dessin technique au lycée et avoue s'être planté dans son orientation. Son plus gros défaut : squatte depuis toujours les micros de ses copains.



**Steph**

Salut à tous, barbares, frères-chiens, tricheurs, mendiants et autres mercenaires ! Moi, Steph de Micro News, prince d'Ishtar, pourfendeur de micros et dingue malade de jeux vidéo, je me tiens à la disposition des adeptes pour répondre à leurs questions. De plus, que tous les guerriers désireux d'apprendre à combattre en Basic songent à moi, je leur apprendrai à manier le clavier en experts... Pratiquant un art martial, le car à thé, enseigné par mon maître Moont'Ooo'Hyaa, je vous tiendrai au courant des rencontres tribales. Sur ce hachis de circuits intégrés sauce microprocesseur, je dégusterai un bon cheese, une frite et un grand Coke suivi d'une bonne bagarre sur micro avec Nico, mon compagnon d'aventures - puis j'irai rejoindre Nathaly, princesse de Shemoa, qui cajolera mes circuits fatigués.

Allez, rendez-vous sur 3615 MICRONEWS et que la nouvelle année vous soit fertile en jeux, femmes et nouveautés.



**Dr. Gloop**

Oui, c'est bien moi - pas Fantômas ! Dr. Gloop : j'ai 18 ans et c'est moi qui m'occupe de tout ce qui touche à l'IBM PC et ses clones. Possédant également un Amstrad CPC, s'il est entre 18 h et 20 h, que c'est samedi et que vous vous heurtez à un jeu récalcitrant, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Si par malheur on n'est pas samedi, laissez-moi un message en BAL. Le Père Noël qui est bon garçon m'a également apporté un Amiga dernièrement.

J'écoute beaucoup d'Acid et de House Music et de Thiéfaine. Côté sport, je ne m'intéresse qu'au basket - allez l'AS Esquennoy ! Je suis nul en maths et en physique, malgré tout je suis en BTS d'Informatique industrielle. Comme quoi...

Que les dieux Z 80, 8O86 et 68000 soient avec vous.



**Hemesix**

Bonjour, je m'appelle Vincent, j'ai 20 ans. Je suis étudiant en anglais, au Mans (oui, il y a des provinciaux qui bossent à Micro News). Je suis très curieux vis-à-vis de toutes les nouveautés genre hi-fi, vidéo etc. Et surtout de l'informatique... Je suis tombé amoureux du MSX à son arrivée en France, il y a plus de cinq ans - et j'y suis resté fidèle. La musique est vitale pour moi : j'en écoute sans arrêt, tous genres confondus. Passionné par la radio, j'anime une émission - sur l'informatique, évidemment - qui s'appelle Ramburger (c'est tous les lundis de 20 h à 22 h sur Alpa 100.1 FM).



**Prof ST**

Je me prénomme Arnaud, j'ai 18 ans ; j'aime l'informatique, la musique et le cinéma. Je poursuis actuellement des études de gestion et je suis intéressé par les jeux vidéo et la programmation. Ce que je déteste le plus : les bombes de l'Atari.



**Pat**

Fonction : cours d'informatique et de langage Basic.

Job : concepteur Vidéotex.

Je possède un Apple IIe 128 Ko et un clone PC. Je suis passionné par l'informatique en général (toutes machines confondues), ainsi que par la télématique. J'aime les jeux d'arcade, la cuisine italienne, la spéléo, les fims de science-fiction, le hard rock. Je ne déteste pas grand'chose.



# MSX

## GRYZOR

*(envoyé par Xavier Cohen)*

**Niveau 1 (Asphalt Jungle)**
Arme : Machine Gun.
Ce niveau est juste une entrée en matière. N'oubliez pas quand même de prendre aux tableaux 2 et 5 le "Machine Gun".
Conseil : foncez !

**Niveau 2 (1st Underpass)**
Pensez à détruire tout ce qui tire, ensuite ce sera plus facile pour le système de protection.
Conseil : couchez-vous et les balles ne vous toucheront pas.

**Niveau 3 (Homicide Censor 1)**
Arme : Machine Gun.
Détruisez d'abord les canons, il ne vous restera plus qu'à détruire une sorte d'œil qui pleure.
Conseil : évitez soigneusement les larmes.

**Niveau 4 (Hell Fall)**
Arme : Rear Gun.
Pensez à tuer les hommes-grenouilles et à détruire les canons d'abord. Les androïdes se flinguent facilement quand on se place derrière eux. Le "Rear Gun" se trouve au tableau 4. Pour le dernier tableau, décalez-vous légèrement par rapport au centre, les canons seront plus faciles à déglinguer.
Conseil : évitez de sauter de la dernière plate-forme car il y a souvent des pièges.

**Niveau 5 (2nd Underpass)**
Identique au niveau 2.

**Niveau 6 (Homicide Censor 2)**
Arme : Rear Gun.
Détruisez les deux canons, sans oublier ces cons d'androïdes qui vous sautent dessus. La tête est vulnérable seulement lorsqu'elle n'est pas divisée.
Conseil : le "Rear Gun" vous sera d'un grand secours.

**Niveau 7 (Tundra Area)**
Arme : Fire Gun.
Prenez le "Fire Gun" au tableau 1 en ayant soin d'éviter les grenades. Au tableau 2, pour détruire la soucoupe volante, il faut la toucher au niveau de l'oiseau rouge. Avant de sauter, tirez une salve : elle vous servira de protection. Aux tableaux 5 et 6 il y a des tanks. Le seul moyen pour les détruire : tirer dans la cabine du conducteur. Pour venir à bout du monstre final (un géant), il faut viser son armure.

**Niveau 8 (Energy Zone)**
Arme : Laser Gun.
Le "Laser Gun" se trouve au tableau 2. Prenez-le. Un nouveau piège fait son apparition : les "rideaux à laser". Faites particulièrement attention à eux, ils sont parfois surprenants. Le monstre de fin de tableau est le même que précédemment.

**Niveau 9 (Alien Area)**
Arme : Laser Gun.
Pour détruire l'alien, il faut tirer dans sa gueule en évitant les projections de bave. Faites attention aux "têtes cracheuses" et à leurs projectiles. Au dernier tableau, commencez par vous baisser et détruisez les scarabées noirs, puis tirez sur les têtes. Il ne vous reste ensuite qu'à détruire le cœur.

**Niveau 10 (Cavern)**
Arme : Laser ou Fire Gun.
Evitez les robots et les tirs des canons. Au tableau 2 se trouve le "Fire Gun". Prenez-le. Au dernier tableau, placez-vous aux extrémités pour détruire les canons du centre. Ensuite, tirez en descendant sur le sas d'accès.
Conseil : descendez le plus vite possible.

**Niveau 11 (1st Undermaze)**
Ce niveau est très similaire aux niveaux 2 et 5, sauf qu'ici vous pouvez choisir le côté où vous désirez aller. Il est préférable d'aller toujours à gauche.

**Niveau 12 (Homicide Censor 4)**
Arme : Laser ou Fire Gun.
Détruisez d'abord les quatre tourelles et les quatre canons. Il ne vous reste ensuite qu'à trouver le bon sas.
Conseil : évitez de sauter. En effet, vous faites une trop belle cible lorsque vous vous envoyez en l'air !!!

**Niveau 13 (Magma Area)**
Arme : Laser Gun.
Dans ce tableau, votre méthode de jeu est mise à l'épreuve. Si vous êtes méthodique, le niveau vous paraîtra facile (quoique ?), sinon, apprenez à le devenir. Il faut toujours repérer l'endroit scrupuleusement, apprendre à reconnaître les bases des "rideaux à laser", savoir se placer correctement pour détruire les tourelles... Au tableau 3, prenez le "Laser Gun", il est fort utile. Attention aux chutes dans le magma, elles sont fatales. Au dernier tableau, commencez par détruire la tourelle de gauche en vous plaçant juste après le premier "rideau à laser". Détruisez ensuite la deuxième et enfin le sas (attention quand même aux gardes).
Conseil : les "rideaux à laser" se sautent facilement, alors n'hésitez pas !

**Niveau 14 (2nd Undermaze)**
Identique au niveau 11.

**Niveau 15 (Homicide Censor 4)**
Arme : Laser Gun
Détruisez les huit canons (évitez de sauter) en commençant par ceux de droite. Il vous reste ensuite l'œil du niveau 3 et vous en avez fini avec les homicides Censors.

**Niveau 16 (Underground Hall)**
Arme : Laser Gun.
De nouveaux ennemis font leur apparition : des robots-canons montés sur roulettes et des hommes-chats qui ont la mauvaise habitude de vous sauter dessus. Vous trouverez un premier "Laser Gun" au tableau 5 et un autre un peu plus loin. Au dernier tableau, placez-vous sur la plate-forme du haut à gauche, allongez-vous et détruisez les boules. Le reste est facile.
Conseil : descendez le plus vite possible, vous perdrez moins d'énergie.

**Niveau 17 (Magma Area bis)**
Arme : Laser Gun.
Ne vous étonnez pas si à certains tableaux vous voyez des hommes-chats par milliers, c'est normal. A partir de maintenant, vous ne serez jamais seul à l'écran, le Grand Chef ne veut pas de chômage sur sa planète. Le dernier tableau n'est pas très difficile, il faut rester à l'écran.
Conseil : le même qu'au niveau 13.

**Niveau 18 (Underground Fortress)**
Arme : Laser Gun.
Le "Laser Gun" se trouve au premier tableau. Ce niveau, du point de vue de la technique de jeu, est similaire au niveau précédent, sauf qu'ici, il faut monter. Evitez au maximum de sauter à l'endroit où les gardes tombent. Le dernier tableau ressemble à un Homicide Censor, il ne faut donc pas sauter.

**Niveau 19 (Vicious Space)**
Arme : Laser Gun.
Vous êtes enfin arrivé au dernier niveau du jeu (ouf) ! Et comme la tradition chez Konami ne se perd pas, il est mille fois plus tordu que tous les autres réunis. Mes conseils seraient fastidieux. Cependant, essayez d'être le plus méthodique possible. Voilà, je suppose que vous désirez des renseignements complémentaires : eh bien sachez que la démo de fin est... aaaaarrrggghhh ! Je m'en paye une crise cardiaque tellement c'est beau...




# LIFE FORCE

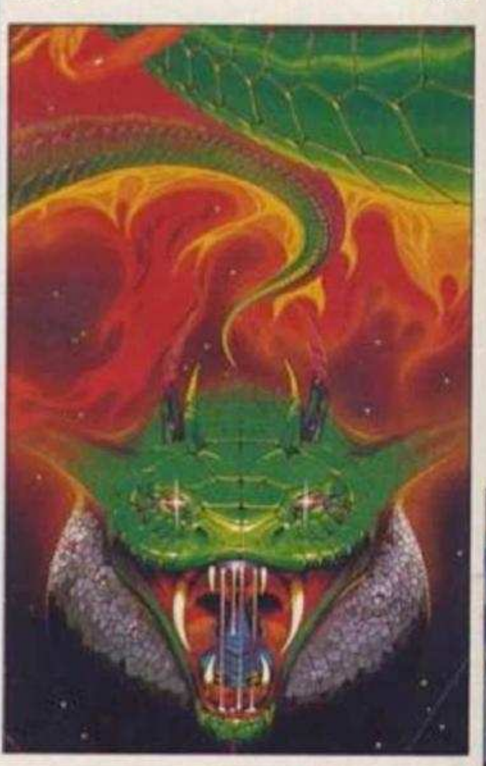
TOP du mois CONSOLES

## GROSSE-BOUFFE A FAIM !

Eh oui, que les obsédés moyens passent leur chemin car contrairement à ce que pourrait laisser croire le titre de cet article, nous n'allons pas parler du film où Mathilda - Aoooooouuh! (du calme J.-P.L !) - May apparaissait entièrement nue. Cette cartouche est bien une adaptation, mais celle de *Salamander*, le célèbre jeu d'arcade de Konami. Zélos, un monstre de l'espace doté d'un solide appétit, dévore une à une les galaxies qui vous entourent. En compagnie d'un de vos camarades (en option deux joueurs) vous allez donc vous jeter dans la gueule du loup. Et n'imaginez pas que c'est seulement une façon de parler : vous allez réellement pénétrer à l'intérieur de l'estomac du glouton intersidéral et combattre ses défenses jusqu'à ce que vous ayez atteint son cœur. Dans un scrolling tour à tour horizontal ou vertical, vous traverserez les mondes que le monstre a engloutis auparavant. Evitez autant que possible les tirs des habitants des lieux - désormais dociles exécutants de ses quatre volontés - et n'oubliez jamais que vous vous trouvez à l'intérieur d'un organisme vivant. Les parois, animées d'un mouvement de constriction-déconstriction incessant, vous ballottent dans tous les sens et peuvent même se reformer juste après votre passage. Heureusement, chaque vague de méchants abattue abandonne sur place une "nacelle de puissance" qui vous permet d'améliorer votre armement. Le premier niveau se termine par un duel entre votre vaisseau et une cervelle gigantesque sortie d'on ne sait où. Tournez autour d'elle en évitant ses tentacules et visez l'œil, c'est le seul point sensible de "the Thing". Ensuite, débrouillez-vous tout seul pour progresser dans ce shoot'em up classique - mais très prenant - qui bénéficie d'une bonne animation et de graphismes organiques qui tiennent parfois de l'exploration chirurgicale...




**Cartouche Konami pour la console Nintendo.** **M.L.**



# WRESTLEMANIA

TOP du mois CONSOLES

## BRAS DE FER

Cette cartouche va vous permettre d'affronter les plus terribles catcheurs américains et notamment le plus célèbre d'entre eux : Hulk Hogan, une montagne de muscles de deux mètres au sommet desquels trônent pêle-mêle une épaisse chevelure blonde, un sourire carnassier, une moustache façon Attila et le regard fou d'un gorille enragé. Vous pouvez friter un copain ou vous heurter à l'ordinateur - mais quel que soit votre choix, vous incarnez obligatoirement un des six catcheurs proposés. Chacun possède un assortiment de sept coups qui lui est propre : André le Géant, par exemple, est trop lourd pour sauter sur son adversaire du haut des piliers qui bordent le ring, mais peut en revanche balancer un coup de pied qui relèguerait le tremblement de terre de San Francisco au niveau d'une partie de tapecul au jardin du Luxembourg.

On retrouve avec plaisir les meilleurs catcheurs du monde, tous plus costauds, sales et méchants les uns que les autres, mais on regrette que les programmeurs n'aient pas inclus les prises les plus spectaculaires. En effet, les coups de poing, les claques et les coups de pied pleuvent - mais une prise seulement permet de soulever son adversaire et de l'envoyer s'écraser un peu plus loin...

**Cartouche Acclaim pour la console Nintendo.** **M.L.**





# SAMOURAI MICRO

# LE MSX2+ SONY HB-F1XDJ

**Ça y est ! Il est là, on l'a vu, touché, palpé, retourné, ouvert, disséqué, exploré, secoué et malaxé. "Il", c'est le tout nouveau MSX2+, la bécane 8 bits qui met les pieds dans le plat et qui n'a pas peur de venir jouer dans la cour des grands.**

Désormais, l'Amiga et le ST vont devoir compter avec un concurrent de taille, car bien que le MSX2+ ne soit qu'une petite machine 8 bits avec seulement 64 K de RAM, il est capable dans certains domaines d'égaler les capacités d'un 16 bits.

## SUPERBES DIGITS

Le MSX2+ est par exemple équipé de processeurs vidéo entièrement dédiés au graphismes qui lui permettent d'obtenir des digitalisations d'images d'une qualité nettement supérieure à n'importe quel autre micro familial, y compris l'Amiga. La digitalisation en temps réel est également possible grâce à une cartouche (HBI-V1) distribuée par Sony pour moins de 2000 F et simple d'emploi.

Le MSX2+ est bien entendu entièrement compatible avec les autres MSX. Il comporte les huits modes d'affichage écran du MSX2, plus trois nouveaux : les modes 10 et 11 qui, sur un écran de 256 X 212, peuvent afficher simultanément 12 499 couleurs, et le mode 12 qui, pour une même résolution, permet d'afficher 19 268 couleurs simultanément. Toutes ces couleurs ne peuvent être utilisées lors d'animations, mais en revanche le mode 5 (qui ne comptait que seize couleurs sur le MSX2) dispose maintenant d'un système d'alternance des couleurs sur une fréquence de 60 Hz. Grâce à ce système on peut afficher plus de seize couleurs car l'alternance très rapide de deux couleurs, invisible à l'œil nu, donne l'illusion d'une troisième couleur (malins les Japonais !) Ces capacités permettent d'obtenir des scrollings multidirectionnels plein écran comparables à ceux des 16 bits.

## HUIT VOIES FM

Pour ce qui est des sons, le MSX2+ dispose des mêmes processeurs que son prédécesseur, auxquels vient s'ajouter l'incroyable nouveau processeur à huit voies "synthèse FM", ce qui nous fait onze voies, c'est à dire sept de plus que l'Amiga !

REEN12 MSX CENTRUM 02
11 KLEURENTEST MSX








Vendu pour l'instant par MSX Vidéo Center pour environ 4500 F, le MSX2+ risque donc de faire des ravages et de redonner une nouvelle jeunesse au monde des 8 bits dont les vétérans (C64/Amstrad CPC) commencent sérieusement à décliner. Une fois de plus, l'innovation technique nous vient du pays du Soleil Levant et on commence à se demander si le paysage micro ne sera pas bientôt entièrement dominé par les samouraïs du pixel. Vous découvrirez dans le prochain numéro les tests des premiers jeux MSX2+, avec notamment un *Sex Machines* consacré aux petites Japonaises dans des digitalisations aussi coquines que somptueuses. Sayonara les petits veinards !




Et ce n'est pas tout, le MSX DOS ASCII nouvelle version permet de gérer jusqu'à 4 mégaoctets de RAM, ainsi qu'un disque dur de 40 mégas. Du jamais vu sur un 8 bits !
Bien entendu, les sorties habituelles permettent d'étendre les possibilités de la machine : sorties imprimante, RGB, audio-vidéo (cinch), FF Out (cinch), magnéto, et deux ports joystick.
Les Japonais ont aussi ajouté quelques gadgets de leur cru qui raviront les amateurs de consoles : le *speed controller* peut faire varier la vitesse du quartz (ce qui permet aux petits futés de passer les niveaux les plus difficiles d'un jeu au ralenti) et le *ren-sha turbo*, qui augmente considérablement votre cadence de tir.

## MSX 2 + fonctionnant en 110 V - 60 MHZ (convertisseur 110V/220V fourni)

| | PANASONIC FS-A1WSX | SONY HB-F1XDJ | SANYO WAVY 70FD2 | SANYO WAVY 70FD |
|---|---|---|---|---|
| RAM | 64 Ko | 64 Ko | 64 Ko | 64 Ko |
| ROM | 624 Ko | | 80 Ko | 80 Ko |
| Caractères japonais | OUI | OUI | EN OPTION | EN OPTION |
| Synthèse FM (PAC) | OUI | OUI | OUI | OUI |
| Ports cartouches | 1 dessus, 1 derrière | 1 dessus, 1 derrière | 2 dessus | 2 dessus |
| Lecteur de disquettes | 1 | 1 | 2 | 1 |
| Prise magnéto | NON | OUI | OUI | OUI |
| Sortie audio (RF) | OUI | OUI | OUI | OUI |
| Sortie vidéo / NTSC | OUI | OUI | OUI | OUI |
| Sortie RGB | OUI | OUI | OUI | OUI |
| Sortie stéréo | OUI | NON | NON | NON |
| Fonction pause | OUI | OUI | NON | OUI |
| Fonction accélération | OUI | OUI | NON | OUI |
| Compilateur Basic | NON | NON | OUI | OUI |
| Prix (10 000 yens = 380 F environ) | 69 800 yens | 69 800 yens | 87 800 yens | 64 800 yens |
| Livré avec | Logiciel Kangi | Utilitaires + dessin | Deux drives | Démo graphique et musicale |






# P.A. VENTES ECHANGES RECHERCHES CONTACTS EMPLOIS

## VENTES

Vds **Macintosh 128 Ko révisé avec lecteur disquettes externe + imprimante Imagewriter** : 6000 F. Téléphoner au journal : (1) 47.21.29.29.

Vds **CPC 6128 + moniteur couleur + imprimante DMP 2000** + 100 disks + 40 K7 (dont 50 originaux) + lecteur K7 + joystick. Le tout : 4500 F. Thomas Bruneteaux. Tél. : (16) 23.20.32.90 après 18 h.

Vds **MSX 2 Hit Bit Sony, lecteur de disquettes 3" 1/2, 720 Ko** + jeux sur disquettes et K7 + cartouches + 2 joysticks + manuels d'utilisation + magnétophone. Prix : 1900 F. Franck Ktorza. Tél. : (1) 42.39.12.94.

Vds **imprimante 9 aiguilles matriciel MPS 1230 Commodore pour Amiga** + 3 rubans encre + papier. Prix : 1050 F. Garantie 10 mois. Frais port non inclus. David Pointu. Tél. : (16) 54.74.27.60.

Vds **console Nintendo** + 3 jeux (Top Gun, Mario 1, Alpha Mission). Garantie 7 mois. Le tout : 1200 F. Possibilité d'achat séparé. Pierre-Jean Rebut. Tél. : (1) 43.24.55.15.

Vds **Atari 520 STF** + joystick + tapis souris + jeux : Zac Mac Kraken, Blood Money, Gauntlet 2, Defender of the Crown, etc. Prix : 1550 F à débattre. Vladimir Gil. Tél. : (1) 43.40.86.10.

Vds **console Sega 16 bits et NEC PC** toutes neuves. Prix intéressants. Patrick Girardet, 52, chemin du Levant, 1023 Crissier (Suisse).

Vds **console Sega** + joystick + jeux : 1000 F + jeux MSX (Nemesis, Games Master, Cross Blaim, Vaxol, Garyu, Hyper Sports 3, etc.). Le tout en mégaroms. Prix : 75 F pièce. Olivier Giraud. Tél. : (1) 43.03.57.51.

Vds 9 super jeux **Nintendo**, très bon état, avec boîte et notice (Section Z, Gradius, Zelda 1, Mach Rider, Ikari Warriors, etc.). Valeur : 2800 F. Vendu : 1500 F ou 180 F pièce. Fabrice Anferte. Tél. : (1) 42.55.94.88 après 20 h.

Cause achat **520 ST** vends nombreux programmes dont news sur Amiga 500 à bas prix. Gérard Granger. Tél. : (1) 47.36.95.38 de 19 h 30 à 20 h 30. Région parisienne.

Vds logiciels **MSX** : jeux, utilitaires, disks originaux, Kid Kit, éducatifs, émulateur minitel + revues. Jean-Bernard Riéra. Tél. : (1) 60.08.88.93 le soir.

Vds **Hardcopieur** ultra rapide et très performant : 500 F. Vds aussi cables, Freeboot, mémoires tous formats. Le tout sur **Atari** bien évidemment. Sébastien Bergot. Tél. : (16) 21.20.59.23.

Vds **CPC 6128** très bon état + 120 jeux + 2 joysticks + doubleur + imprimante 40 colonnes + housses. Le tout : 3200 F à débattre. David Champredon. Tél. : (1) 43.28.58.07 après 17 h 30.

Vds **Atari 1040 STF + SM 125** + livres + disquettes. Prix : 3900 F. **Scanner lx12 Canon** : 3500 F. Logiciel télématique avec câble pour ST. Youcef. Tél. : (1) 39.13.94.63.

Vds **console Sega** + pistolet + lunette 3D + 13 jeux (Altered Beast, Double Dragon, Ghostbusters, Rambo 3, etc.). Prix : 4000 F. Acheté : 5417 F. Rodolphe Sequeira. Tél. : (1) 43.75.03.49.

Vds **console Nintendo** + 2 manettes + 10 jeux (news). Etat neuf encore sous garantie 1 an. Valeur : 4600 F. Vendue avec journaux du Club Nintendo. Prix à débattre entre 1500 et 2000 F. Julien Briffaz. Tél. : (1) 46.06.11.50.

Vds **console Nintendo** + 5 jeux (Rush'n Attack, Goonies 2, etc.) + Zapper + Speed King + revues : 1800 F. Rémy Preux. Tél. : (1) 60.06.46.84 après 19 h.

Vds **console Sega** + control stick + 14 jeux très bon état. Prix : 2800 F + CPC 464 : 300 F. Arnaud Mulliez. Tél. : (16) 21.86.93.75 de 12 h 30 à 13 h ou après 19 h.

Urgent ! Vds **console Sega** + Light Phaser + 5 jeux (R-Type, California Games, Captain Silver, Double Dragon, Choplifter). Prix : 1700 F (état neuf, 6 mois). Julien Brousse. Tél. : (1) 47.02.36.51.

Vds **TO8D, unité centrale + moniteur haute résolution** + jeux (les meilleurs sur TO) + 2 manettes + crayon optique + revues TEO. Le tout en très bon état (sauf les revues) : 4500 F. Marco Dos Santos. Tél. : (1) 42.50.98.25.

Vds **MSX 1 Goldstar FC 200** + lecteur K7 + manettes + 7 jeux en cartouches (Golf, Tennis) + 2 jeux K7 (Rambo 3, Robocop). Le tout en parfait état : 2000 F. Nicolas Miet. Tél. : (1) 34.68.91.32.

Vds jeux originaux (comme neufs) pour **Atari STF** à très bon prix (vente uniquement). Eric Ferro. Tél. : (16) 61.74.32.04.

Vds news originales sur **Amiga**. Possède : Altered Beast, Hard Drivin', Great Courts, etc. Samuel Loyson. Tél. : (1) 60.17.97.68

**Le prix d'une petite annonce** (joindre un chèque bancaire) **est de 30 F pour les abonnés** qui auront joint l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement. **Le prix pour les lecteurs non-abonnés est de 60 F.** Toute annonce reçue avant le 10 du mois passera dans le numéro suivant. Pour toute annonce à caractère commercial ou professionnel, prière de nous consulter.

# LES PETITES ANNONCES

Retourner à **MICRO NEWS** - 67, av. du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre

Nom .................................................. Prénom ..................................................

Adresse ..................................................

Téléphone .................................. Rubrique ..................................................

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |



Vds plus de 100 démos pour **Atari ST** (music, animations, X, etc.). Prix : 15 F pièce. Liste sur demande. Réponse assurée. Amigâteux s'abstenir ! Frédéric Houet, 4, rue Georges Kirsch, 51300 Vitry-le-François.

Vds lot de softs **Amiga** : Lattice C, Disk Mechanic, Devpac, Kindwords, etc. Prix : 2000 F à débattre. **Scanner + carte Hercules** + softs : 1500 F. Eric Lemaître. Tél. : (1) 34.80.62.22.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur avec ou sans moniteur** + lecteur de disquettes 5" 1/4. Patrick Spangaro. Tél. : (1) 43.56.02.70 entre 19 et 20 h ou le mercredi après-midi.

Vds **VG 5000** + extension VG5216 + lecteur K7 VY0030 + manette VU001 + jeux 3, 5, 6, 8, 9, 15, 18 + Budget + micro jeux + Basic 1-2 + Monkey Mat 89. Valeur : 4400 F. Vendu : 1400 F. Daniel Binther. Tél. : (1) 47.08.93.98.

Vds **TO8 + lecteur disquettes** + 20 disks. Très bon état. Prix : 1600 F. Gary Laporte. Tél. : (1) 45.69.05.86.

Incroyable ! Vends **MSX + moniteur monochrome** haute résolution + accessoires + jeux (K7 et cartouches mégaroms). Valeur : 3000 F. Très bon état. Prix de l'ensemble : 1200 F. Daniel Massin. Tél. : (16) 33.55.34.10 après 18 h sauf week-end.

Vds **Amiga 500 + écran couleur Philips 8832** + joystick + souris + jeux + manuel + Fusion Paint. Le tout en très bon état : 4200 F. Olivier Bellou. Tél. : (1) 46.27.69.95.

Vds **Atari 520 STF simple face** + souris. Très bon état. Prix : 1600 F. Philippe Collot. Tél. : (1) 45.60.94.27.

Vds **CPC 464 + écran monochrome** + manuel d'utilisation. Prix : 1000 F. Sébastien Hoscheid. Tél. : (16) 82.50.54.46.

**Amiga 500**, vends nombreux jeux à très bas prix. Envoie liste gratuitement. Contactez Guilaume François au : (16) 33.93.08.92.

Vds **CPC 464 couleur + lecteur DDD1** (neuf) + filtre écran + 3 joysticks + adaptateur (neuf) + 280 jeux + 20 disks vierges + 20 revues + **ZX 81** avec 3 livres en cadeau. Le tout : 3500 F. François Pocquet. Tél. : (16) 50.01.18.66.

Vds **TO8 D avec extension mémoire 256 Ko + RS 232 + imprimante PR 90-612 M** avec livre, emballage d'origine + Multiplan, Color Paint, Assembleur, Fiches et Dossiers + 30 jeux. Valeur : 11 000 F. Vendu : 4000 F. Bernard Citerne. Tél. : (1) 30.55.08.69.

Vds **MSX 2 VG 8235** + Music Module + nombreux logiciels originaux (TTX, Fichiers, Graph, MSX Dos + jeux) + nombreuses revues et livres. Le tout cédé : 2100 F. Très bon état. Melle Patricia Bremond. Tél. : (16) 91.75.14.01.

Vds **Amiga 500 + moniteur couleur stéréo 1084 S** + support écran orientable. Prix : 4500 F le tout sous garantie. Franck Puel. Tél. : (1) 69.04.16.15 après 18 h. Banlieue Sud.

Vds **MSX 2 Philips 8235** + jeux (disks, cartouches). Prix à débattre. Christophe Mirabel. Tél. : (16) 70.64.00.16 le soir.

Vds **520 STF + moniteur couleur**, très bon état : 3800 F (jeux et joystick gratuit). **Imprimante Star LC 10 couleur** : 1750 F. Echange news sur ST, C64, 128. Vends Oki 20 : 350 F. Disks CPC : 40 F pièce. K. Sédira. Tél. : (1) 47.26.81.11.

Vds pour **Amiga : tablette graphique CRP 4**, état neuf, très peu servi, compatible De Luxe Paint, Scupt, Photo Paint : 3500 F. Valeur : 4700 F. Emballage d'origine. Pascal Sampeur. Tél. : (1) 69.24.68.77

Vds **portable Zenith PC + imprimante Citizen 120 D + Word 3**. Très bon état : 6000 F. Jean-Marc Lanteri. Tél. : (1) 47.83.61.23.

Vds pour **TO9** : Colorcal + Stat + Graphiques + jeux (Vampire : 400 F.). Recherche **TO8D**, unité centrale seule à 1000 F ou moins + logiciels **TO7** (utilitaires, éducatifs, jeux.). Pierre Gautard. Tél. : (1) 46.22.07.22 après 19 h.

Vds **C64 New + 1541 drive** + lecteur K7 + 1351 mouse + environ 100 jeux + joystick + boîte de rangement + livres. Le tout en très bon état. Prix : 1950 F. Xavier Oustric. Tél. : (16) 67.98.22.82.

Vds **Sony HB 700** + Eprom + Music Module et SCC incorporé + nombreux jeux (Kontra, KV2 et tous les disks Station) + joystick + souris + tapis + boîtes de rangement + trucs. Le tout : 5000 F. Eric Caron. Tél. : (1) 45.26.71.62 après 18 h.

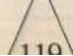
Vds **console Nintendo** en très bon état (septembre 89) + Mario Bros + Goonies 2. Le tout : 700 F. Grégoire Evain. Tél. : (1) 48.22.88.20 entre 19 et 20 h.

Vds pour **TO8, TO9 : imprimante 80 colonnes 90612 M** : 1500 F. Extension + 2 poignées : 150 F. Souris : 100 F. Communic Teletel : 500 F. Crayon optique : 50 F. Vds également logiciels (liste). Richard Colin. Tél. : (1) 47.89.87.71.

Vds **Spectrum + 2** + 2 joysticks + 70 jeux (Turbo Out Run, Strider, Hard Drivin, etc.). Valeur : 4000 F. Cédé : 2000 F. Serge Araujo. Tél. : (1) 42.51.39.87 de 20 h à 20 h 30.

Vds jeux pour **C64** à bas prix. Cherche aussi contacts sur Amiga. Patrick Coin. Tél. : (1) 43.30.16.66.





Vds **Atari ST 1040 couleur** + Tuner TV + nombreux jeux + 4 livres de programmation (Assembleur 68000, Livre du GFA, etc.). Prix : 6500 F à débattre. Eric Danan. Tél. : (1) 43.88.41.15 après 19 h.

Vds **MSX 2 VG 8235** + jeux en cartouches et disks (F1 Spirit, Rastan Saga, etc.) + joystick + utilitaires. Prix : 2000 F. Fabien Debrosse. Tél. : (1) 60.47.16.90.

## ECHANGES

Réalise vos digitalisations sur **MSX** avec documents (vidéo, dessins, photos) sur matériel pro en échange de jeux MSX (disks, cartouches). Simon Bigot. Tél. : (16) 49.53.32.66.

Echange jeux et utilitaires sur **MSX 1 et 2** en disquettes 3" 1/2 et toutes dernières nouveautés MSX 2+. Ricardo Duran Carrasco- C/O Morandas N° 36, 3ème B, 47010 Valladolid (Espagne).

Echange jeux sur **Atari ST**. Réponse assurée. Alain Jonquet-31, rue du Fer-à-Cheval, 28200 Saint Denis-les-Ponts.

**Atari ST et PC** cherche contacts pour échanges ou ventes dans le monde entier. Cherche disks 3" 1/2. Bruno Lantoine, Hameau de Grand-Marche, 77510 Rebais.

**Amiga** échange ou vends news. Jean-Christophe Fievet. Tél. : (16) 21.28.11.79 après 18 h.

Echange dernières news sur **Amiga et 520 STE** contre originaux ou autres. David Duchesne. Tél. : (16) 20.53.58.52 après 18 h 30 ou le week-end.

Cherche contacts pour échanges sur **MSX 2** : trucs, astuces, originaux et documentations. Recherche également un club sur la France. Philippe Courteix. Tél. : (16) 53.06.00.82 heures repas.

Recherche contacts sympas, durables et sérieux sur **Amiga** pour échanges. Paris et région parisienne. Fabrice Khatchadourian. Tél. : (1) 47.81.15.16 après 20 h ou le week-end.

**Amiga** échange news. J'en reçois régulièrement, contacts sérieux et durables. Possède utilitaires sur Amiga 2000 (De Luxe, Vidéo, Aegis, etc.). Laurent Pigner. Tél. : (1) 30.51.29.73.

Echange news sur **ST**. Stéphane Moro. Tél. : (16) 75.23.21.41.

Echange news sur **ST** (Beach Volley, Nord et Sud, etc.). Alexis Domage. Tél. : (16) 82.24.22.47 après 18 h.

Echange news et utilitaires pour **ST**. Envoyez liste. Réponse assurée (même débutants). Régis Bertheault, La Gavotte, 25770 Franois.

## CONTACTS

Cherche contacts sur **PC XT**. Eric Bazian, La Butte Ronde, rue René-Cassin, 34200 Sète.

**Mega Club MSX** encore et toujours à la disposition des fadas du MSX. Documentation gratuite sur simple demande. Réponse rapide et assurée. Mega Club MSX-108, rue Marceau, 59280 Armentières.

## RECHERCHES

Cherche imprimante graphique pour **TO8**. Merci d'avance. Emmanuel Gonzales. Tél. : (1) 48.69.44.84 heures repas.

## DIVERS

**Coconut** recherche de futurs responsables de magasin. Expérience similaire exigée. Postes à pourvoir sur tte la France. Envoyer CV + photo + prétentions à **COCONUT**, Service du Personnel, 13, bd Voltaire, 75011 Paris.

Magasin centre Paris recherche vendeurs et techniciens de maintenance sur matériel Atari et/ou Amiga. Tel. : 43.57.48.20.




Nous vous rappelons que la loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi du 11 mars 1957. Le délit de contrefaçon constitue un délit pénal qui relève du tribunal civil et correctionnel. L'article 425 du Code Pénal stipule que "la contrefaçon, sur le territoire français, est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6000 à 120 000 F ou de l'une de ces deux peines seulement".